

Lekbibliotek

Det finns några olika kategorier (och några utan kategori):



- Bollekar



- Kull/nata-lekar



- Stafettlekar



- Styrke- /balans-övningar



- Samarbete /gemenskap



- Kurragömmalekar

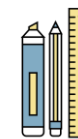
Skridsko-lekar



Känslolekar



Kreativa lekar



Empati övningar



Skogslekar





Skogsduvans meddelande

Alla spelare väljer ett träd inom synhåll för varandra. En lottas ut för att som första skogsduva springa till den andra spelaren och berätta något som de ser i skogen, till exempel mossa.

Den spelare som får ordet svarar med ett ord som innehåller den sista bokstaven i det föregående ordet (i det här exemplet bokstaven a), till exempel alm, och blir den nya skogsduvan. Den nya skogsduvan går vidare med sitt ord till nästa vän, och den föregående tar trädet för sig själv.

Leken fortsätter tills någon inte kan komma på ett ord som innehåller den sista bokstaven i det ord som de fick.

Då blir den spelaren jägaren. Jägaren räknar till tio innan han går till duvslaget (hemmet).

Den första duvan som fångas blir den första skogsduvan i den nya omgången och alla andra väljer ett nytt hemträd.



Famnträäd

Först bildar du ett famn-mått, dvs. håll ut armarna och för ihop fingertopparna framför kroppen.

Nästa steg är att leta i skogen efter trädstammar som är en famn tjocka.

Dina famnträäd är de vars stam du kan kramas om utan att det uppstår en stöt eller tom luft mellan dina armar och stammen.

Kom ihåg att dina fingertoppar också måste röra varandra, så att de inte börjar överlappa varandra.



Skogsradio

Varje spelare väljer en bekväm plats i skogen där de kan lyssna på skogsradion i lugn och ro.

Var tyst och lyssna på skogens ljud.

- *Kan du identifiera fågelarter med hjälp av deras sång?*
- *Är det en humla som surrar bredvid ditt öra eller var det en trollslända?*
- *Hur låter ett träd om du lägger örat alldeles intill stammen?*
 - *Hur låter vinden?*



Skogs-KIM

Dela in er i grupper på upp till 5 spelare (ni kan också spela i par) och välj en mötesplats för gruppen.

Varje person samlar ihop 2-5 bitar från naturen: och placerar dem på marken vid gruppens mötesplats.

Gruppen bildar en cirkel runt naturbitarna och tillsammans går de noggrant igenom alla naturbitar.

En spelare från gruppen väljs ut för att vara den första minnesmästaren och vänder ryggen till de andra.

Spelaren till höger om honom tar bort en av föremålen, varefter minnesmästaraspiranten får vända sig tillbaka mot cirkeln.

Om han känner igen det som saknas blir han skogens minnesmästare.



Träd-hippa

En stor sten, ett träd eller liknande från skogen väljs ut som centrum för lekplatsen. Spelarna befinner sig i spelområdet närhelst han har siktlinje till mittpunkten.

Nästa steg är att välja en art av säkerhetsträd och, beroende på antalet spelare, 1 till 5 som jagar, som markeras genom att ge dem till exempel halsdukar.

Om arten av säkerhetsträd i omgången är tall, är alla tallar säkerhetsträd, i vilka man får vila i högst fem sekunder åt gången.

När en jagare fångar någon blir den nästa jagare {ger sin jagarmarkering till sin efterträdare}.

Tips: Du kan ändra antalet säkerhetsträd genom att byta art mot en art som växer mer eller mindre av i lekområdet.



Skogsägare

En av spelarna väljs till skogsägare. Resten av spelarna placeras i ena änden av ett rektangulärt stycke skog (spelområdet).

Skogsägaren får välja 3 trädslag som växer i hans/hennes skog.

De går igenom trädslagen tillsammans och resten av spelarna väljer sitt eget trädslag, som förblir detsamma fram till spelets slut.

Skogsägaren står mitt på sin skogstomt och ropar ut en eller två trädslag. Alla personer som tillhör den trädart som ropas springer till andra änden av skogstomten medan skogsägaren försöker fånga dem. När de väl är i andra änden är träden säkra tills de får ett nytt namn.

De springande träden fångas upp och rotas fast i marken av skogsägarens beröring. Även ett träd som är rotad på plats kan fånga förbipasserande träd med sina grenar.

När skogsägaren ropar "blandskog" springer alla fria träd till andra änden av skogstomten. Det sista trädet som slår rot kan bli nästa skogsägare om han vill.



Vad som helst skogslek

Spelarna bildar en cirkel. En av spelarna väljs ut att vara den första gissaren och väljer något från den omgivande skogen inom allas synhåll.

De andra har till uppgift att ta reda på vad gissaren tänker genom att ställa frågor som gissaren måste svara sanningsenligt antingen "ja", "nej" eller "jag vet inte".

Är det grönt? Är det ett björklöv? Växer trädet på ett grönt träd, är det en björk?

Den som gissar rätt får vara nästa gissare. Det korrekta svaret måste anges med ord. Inga fingervisningar.



Gök

En av spelarna väljs till gök. Resten bildar en tät cirkel, sluter ögonen och räknar högt till 30. Under tiden gömmer sig göken.

När de har räknat färdigt går sökarna var och en åt sitt håll för att leta efter göken, som sällan tittar ut ur sitt eget gömställe vid ett tydligt pip.

De andra spelarna letar efter honom efter ljudet av hans pipande. Till en början piper göken sällan. Om spelarna tycker att det är svårt att hitta göken måste den pipa oftare och högre.

När göken har hittats gömmer sig spelaren med den på samma gömställe. Spelet avslutas när alla spelare har hittat gökungen.



Trädblind

Ett i varje par väljs ut att vara blind. Han blundar och drar en hatt eller halsduk över ögonen.

En seende lekkamrat leder den "blinda" säkert till det träd han väljer. "Den blinda" får utforska trädet i lugn och ro, med hjälp av allt utom sitt synsinne.

När den "blinda" är klar leder den seende honom bort från trädet och snurrar försiktigt runt honom ett par gånger innan den "blinda" öppnar ögonen.

Nu är hans uppgift att hitta samma träd som han kände på för en stund sedan. När trädet har hittats byts rollerna.



Kaninen i busken

En av spelarna väljs till räv och den andra till kanin. De andra spelarna bildar buskar, står i par och håller varandra i händerna. Om det finns ett udda antal spelare får det finnas en kanin mer än rävar.

När spelet börjar går räven för att fånga kaninen, som springer i väg. Om räven fångar kaninen är rollerna ombytta: räven blir kaninen och kaninen blir räven.

En kanin kan fly genom att hoppa in i busken. När kaninen glider mellan armarna på ett par buskar, vänder den sig om för att möta den ena spelaren.

Den spelare i paret som kaninen vände ryggen till blir då kanin.



Kyrkråtta/Kirkkis

I leken behövs en "bliven/latere" som kan antingen vara frivillig eller så kan denna personen lottas ut. Därefter måste ett "hemmabo" bestämmas. Det är bra med ett centralt ställe, vid en vägg eller träd.

Leken börjar med att den blivande svänger om räknar till 50 eller 100 och de andra gömmer sig.

När letaren räknat klart börjar sökandet och när någon som gömt sig hittats ska letaren skynda sig till hemmaboet och skrika deltagarens namn eller "Emil-Rotta nähty!" Då får den hittade komma fram och ställa sig i närheten av hemmaboet i väntan på att bli befriad.

Man kan befria råttor från boet med att springa till hemmaboet före ledaren och säga "alla befriade"/ "kaikki rotat pelastettu". Då blir alla befriade och får söka ett gömställe igen.

När ledaren fått fast alla gömda tar leken slut och den som hittades först får vara den nya blivne.



Krokodilens lunch

En av spelarna lottas ut som den första krokodilen som sätter sig i botten av rutschkanan, ungefär en meter bort. De andra spelarna ställer upp sig på trapporna på rutschbanan för att komma på vilken mat de ska ta med sig till krokodilen.

Spelarna turas om att gå ner för att ta med sig mat till krokodilen. Krokodilen tar antingen emot deras mat eller inte.

2. Den som är först ner och krokodilen frågar:

Krokodil: Vad har du tagit med dig för mat till mig?

Spelare: äpple.

Krokodil: mums, tack.

Spelaren får gå direkt till trappan och ställa sig i kö.

3. Nästa spelare går ner för rutschkanan:

Krokodil: Vad har du tagit med dig till middag?

Spelare: korv.

Krokodil: Nej tack.

Spelaren springer bort från krokodilen runt rutschkanan i ett varv innan den återvänder till trappan för säkerhet. Om krokodilen fångar spelaren byter de delar med varandra.



Giftsvamp

1. Små föremål placeras på golvet eller bordet och spelarna bildar cirklar runt dem.
2. En av spelarna är en svampplockare som får en korg eller liknande. Han vänder ryggen till och blundar medan de andra matchar ett av föremålen, som alla koncentrerar sig på att titta på. Svampplockarens uppgift är att ta bort föremålen i sin korg ett efter ett och följa gruppens blick.
3. Om svampplockaren rör vid det valda föremålet ropar gruppen unisont "GIFTSVAMP" och svampjakten är slut.
4. Alla spelare turas om att både välja en giftsvamp och plocka svamp.



Statyns kroppsdelar

Spela i par eller grupper om tre personer.

Paren väljer sinsemellan vem som ska leta efter kroppsdelarna och vem som ska vara statyn.

Lekledaren säger vilka kroppsdelar som kompiserna ska röra lätt vid.

Efter en stund byts kroppsdelarna ut.

Husdjursorm



Den ena änden av en hopprepet knyts fast vid en stolpe eller vid foten på en bänk. Den vuxne tar den andra änden av snöret och gör ormar med det.

Barnet hoppar över sällskapsormen.

Ibland sover ormen (är helt stilla),
ibland leker den mycket (ormen rör sig mycket och snabbt).

Om barnet råkar trampa på husdjursormen kan leken fortsätta i lugn och ro först när man bett ormen om ursäkt.



Minimöss

Fingertopparna är små möss som följer kompisens fingrar eller en vuxen på en expedition och berör olika delar av kroppen.

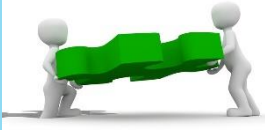
Vet mössen var magen, ryggen, skulderblad, knän, fotsulor, rumpa, axlar, armhålor finns etc.

Man kan också leta efter samma kroppsdelar i ett par.

De svåraste delarna av kroppen inkluderar handleder, anklar, lår och vader.



Beröring



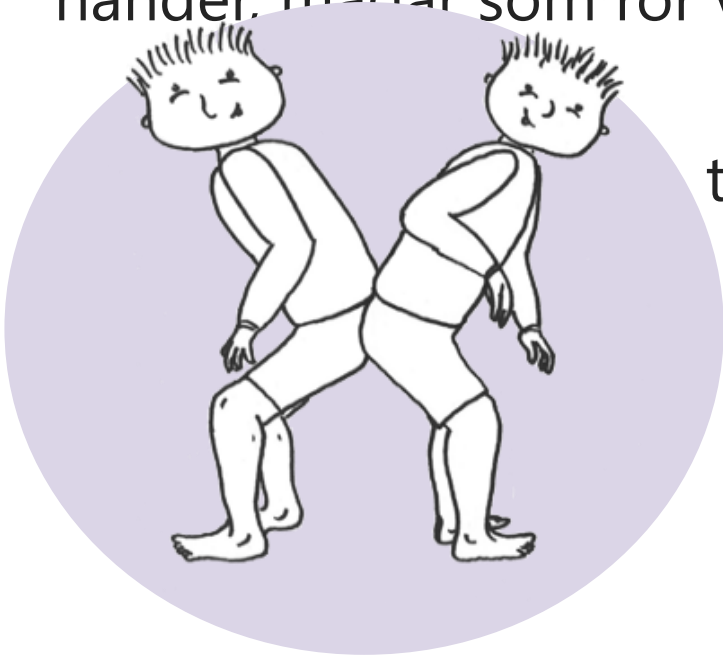
En vuxen och ett barn är i par (eller två barn om de är lite äldre) och rör sig tillsammans på olika sätt.

Målet är att alltid vara i kontakt med paret.

Till exempel står ett barn på en vuxens tår eller knä medan du håller händer, magar som rör varandra eller ett barn är på en vuxens rygg.

Uppgiften kan kompliceras genom att till exempel gå till en knäböj, gå i sidled eller baklänges med rumpan först.

Utmaningen kan ökas genom att till exempel lägga en mössa mellan kroppsdelarna som rör vid varandra.



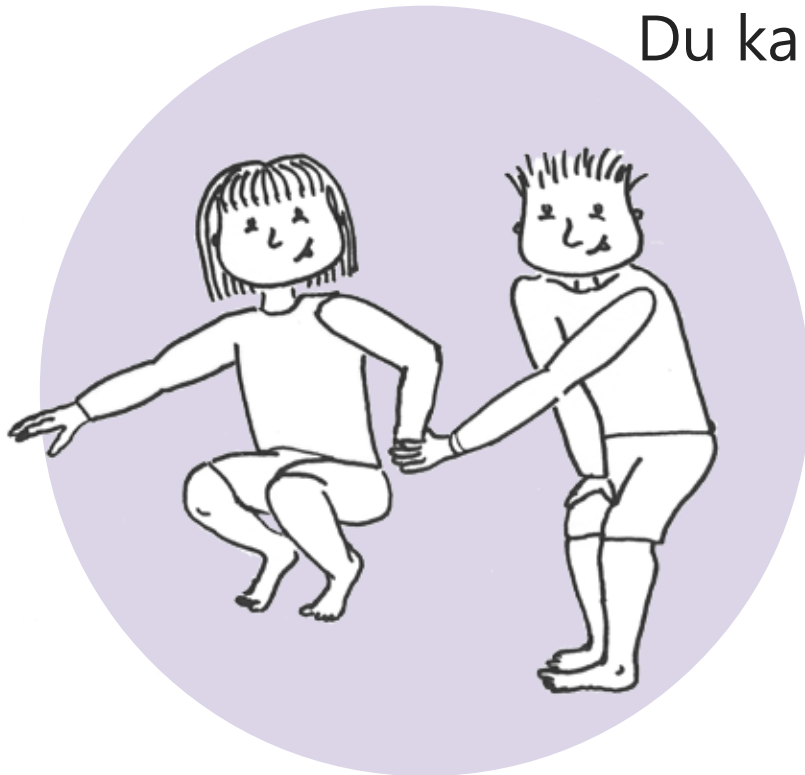


Designer

Ett av paret väljer en bild från korten.
Paret som har valt bilden försöker bilda den pose som bilden visar.

Under formandet får paret inte prata med varandra.

Du kan också prova att låta ett par anta posen
på bilden och det andra paret försöka
imitera posen.





Kroppsdans

Börja i sittande ställning. Med rytmisk musik som spelas i bakgrunden är flyttarnas uppgift att dansa kroppsdelarnas dans, där endast en viss del av kroppen får dansa.

En vuxen kan börja med att namnge en del av kroppen, till exempel fingrar som dansas. Efter att ha dansat ett tag får barnet välja en del av kroppen som ska dansas.

Efter att ha dansat 6–10 kroppsdelar ändras leken så att två delar av kroppen dansas samtidigt. Ju fler delar av kroppen dansas samtidigt, desto svårare blir det att spela.

Slutligen kan det försökas att alla delar av kroppen dansar samtidigt





Blodigel

Ett av paret ligger med ansiktet mot golvet och försöker stoppa sin partner från att vända honom på rygg.

Barns arbete kan underlättas om man förklarar att han är limmad på golvet eller är "sugkopp" fäst.

I leken bör man ta hänsyn till att den andra personen inte får skadas och att kittling är förbjuden.

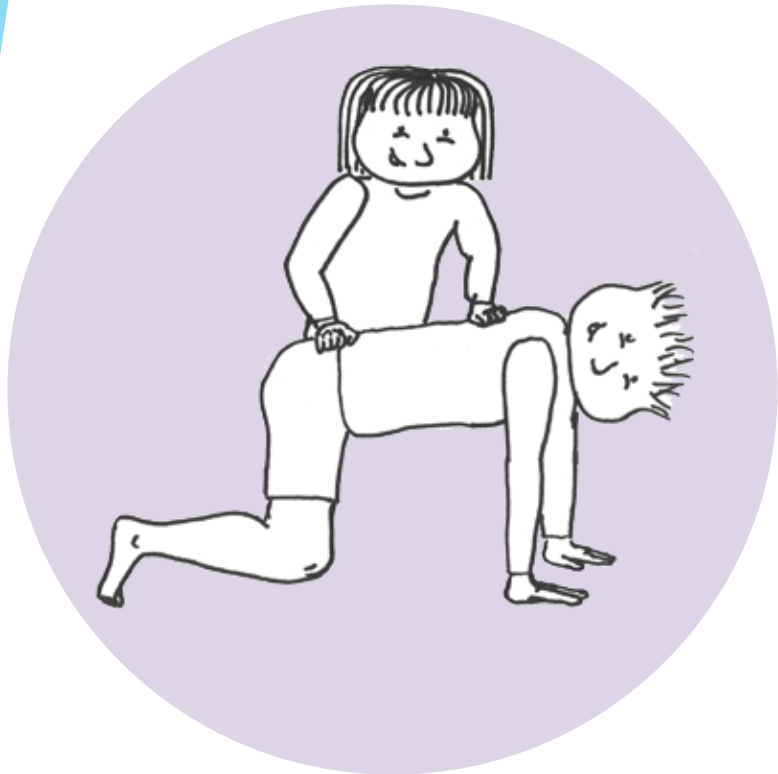




Fälla lejon

Den ena i paret sätter sig på händer och knän på golvet och försöker stoppa sin partner från att fälla på sidan eller ryggen.

I leken är det viktigt att komma ihåg att inte skada den andra personen och att kittling är förbjudet.





Presenten

En i paret gör sin egen kropp ett så tätt paket som möjligt. Den andra försöker packa upp paketet medan den andra motstår. Till exempel, om en av händerna har öppnats från förpackningen, kan den inte sättas tillbaka.



Poängen är att få dina armar och ben öppna från förpackningen.

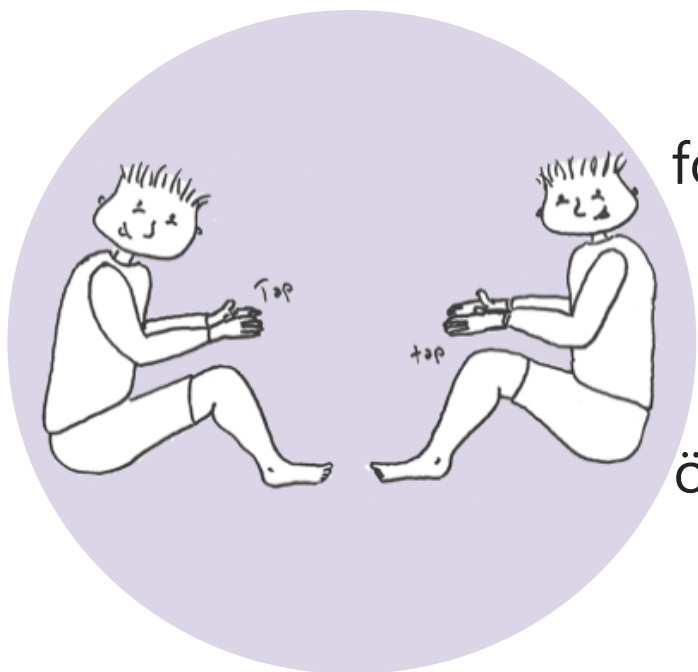
I leken är det viktigt att komma ihåg att inte skada den andra personen och att kittling är förbjudet.

Rytmiska par



Börja med att sitta mitt emot varandra med ansiktet vänt mot varandra. De lekande måste växelvis komma med olika kroppsrytmer, som sedan upprepas av den andre.

En vuxen kan börja spela genom att uppfinna en kroppsrytm från två delar av kroppen (till exempel lår och handflator). Därefter visar han barnet rytmen, klappar kroppsdelarna (2 x händer ihop och 2 x klappar lår med händerna), som barnet försöker exakt upprepa. Detta kan göras 5 gånger, varefter roller ändras.



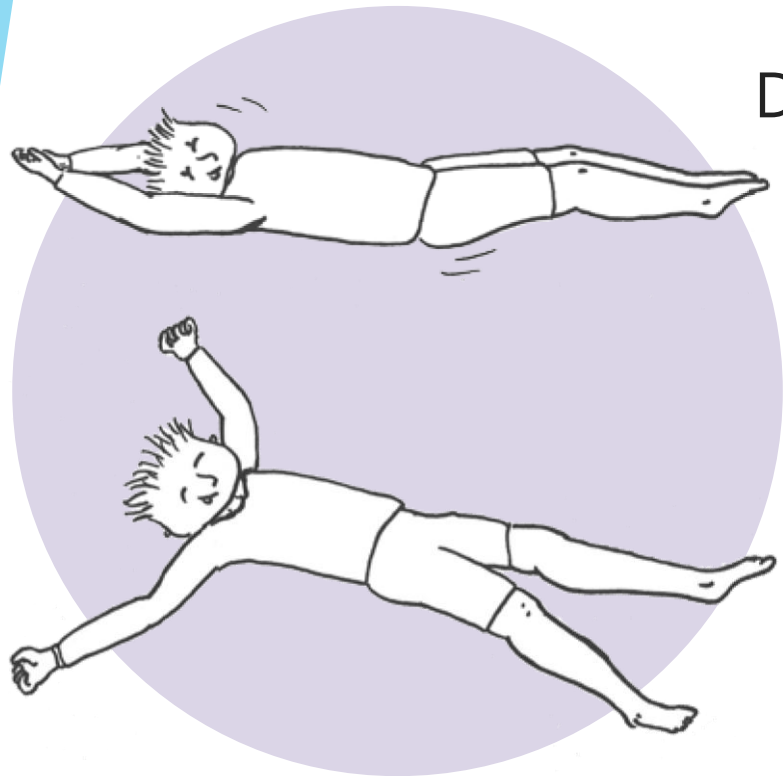
Först är det lättare att alltid klappa den valda delen av kroppen två gånger. Senare kan du öka antalet kroppsdelar och ändra antalet klappar (till exempel lår - händer ihop - lår - huvud).

Kokt spaghetti



Den ena i paret, "Spaghettin", ligger på golvet på ryggen och försöker vara tätt och spänna kroppen.

"Kocken" går för att prova ändarna på "spagetti" (ben och händer) för att se om kroppen förblir tät.



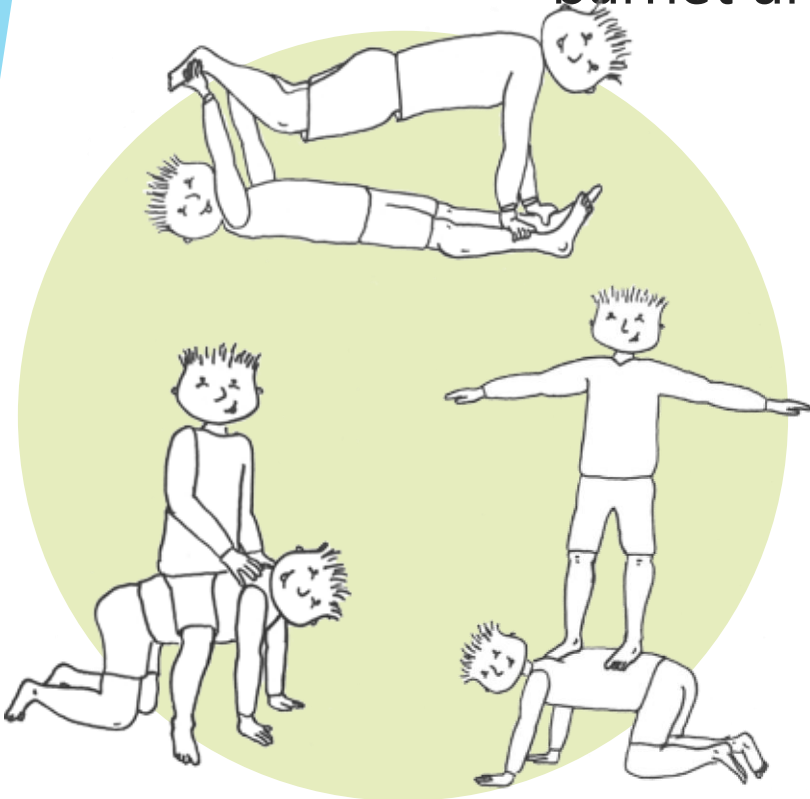
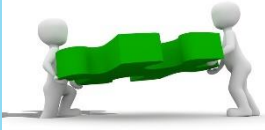
Därefter blir "Spagettin" mjuk och kroppen slappnar av. Den här gången går "kocken" för att se om "Spagettin" är klar, dvs om paret har vetat hur man slappnar av.

Byt roller.

Par akrobatik

Låt oss göra akrobatiska trick i par:

- barnet sitter på ryggen av en vuxen
- barnet är på händer och knän på den vuxnes rygg
- barnet står på baksidan av en vuxen (på axeln och skinkorna)
- barnet står på en boll, en vuxen stöder från händerna
- En vuxen ligger på ryggen: ett barn ligger som en "flotte" tvärs över den vuxnes lår



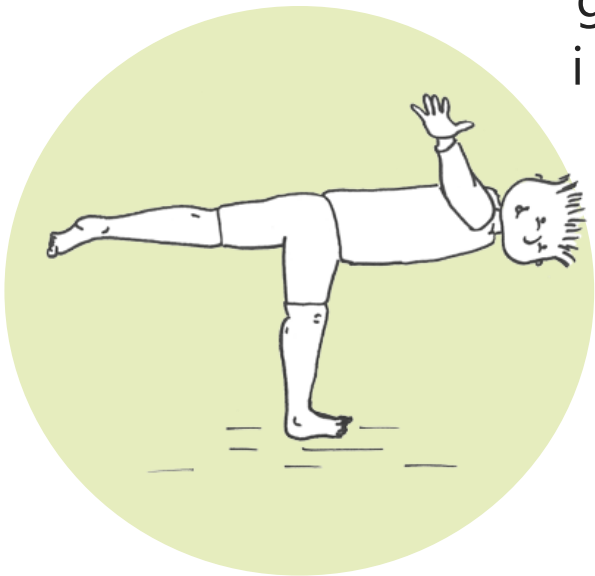


Par lek på golv eller bänk

Paret står ansikte mot ansikte, på golvet eller var och en med viss balans på ett krävande underlag.

Den ena i paret gör en rörelse som testar balansen, som den andra försöker imitera som en spegelbild. Några rörelser eller minuter Därefter byter paret självständigt delar.

En vuxen kan ställa frågor, vilket lockar barnet till en ny position: Hur kan det där göra det svårare? Hur skulle det vara lättare att stanna kvar i den positionen? Kan du göra det medan du står på tårna?



Den vuxne kan också föreslå rörelser där:

Man korsar kroppens mittlinje (lägg till exempel höger hand till vänster på knät).

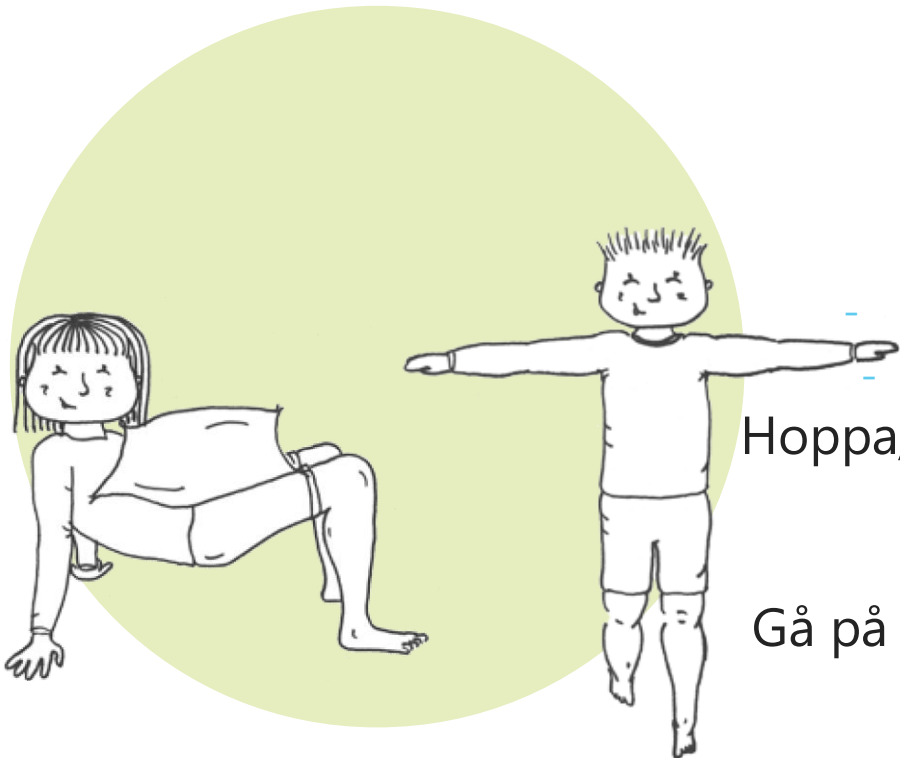
Poäng kan också beräknas, vilket av paren stannar längst i positionen eller på sin balansplattform.



Balanserade rörelser

Gå från plats till plats i rummet med olika balansövningar, t.ex.:

- Gå på tårna (händerna sträcker sig mot taket).
 - Gå på hälar.
 - Gå på huk.
 - Gå baklänges.
 - Gå i sidled.
- Gå med handske på huvudet.
- Gå med en kudde på huvudet.
- Gå med en handske eller kudde på ryggen.
- Krypa med handske eller kudde på magen
- Hoppa/gå med handske eller kudde mellan knäna.
 - Gå med handske under hakan.
 - Gå skottkärregång
- Gå på ett hopprep (hopprep liggande på marken).





Transportera skatter

Att bära skatter eller skatter (till exempel en påse ärtor eller en kudde) med olika delar av kroppen och olika rörelsesätt längs en förutbestämd rutt.



Till exempel kan skatter spridas längs utrymmet, varifrån du kan transportera skatterna till skattkistan.



Slalom bana

Bygg en slalombana av exempelvis från tomma juiceflaskor.

Markera banans start och mål med hopprep.

Avsikten är att komma runt juiceflaskorna på banan så snabbt som möjligt.

Stoppur kan användas för att mäta tiden och tiderna kan skrivas ner i ett häfte. På detta sätt kan utveckling övervakas.



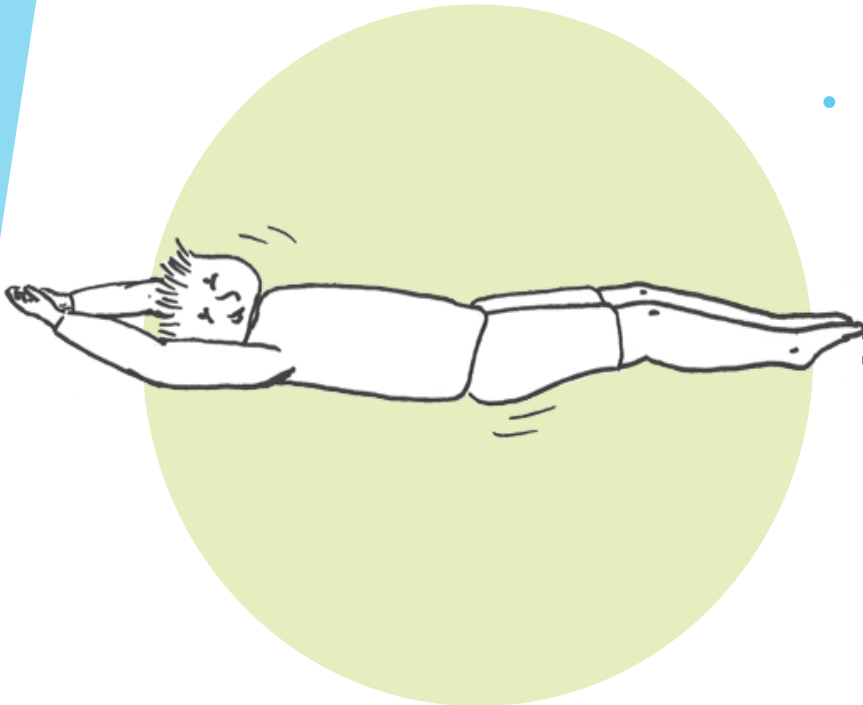


Snurra runt

Pröva olika sätt att vrida och rotera tillsammans med ett par.

Till exempel:

- **Trädstamssnurr:** på ryggen/magen på marken och börja snurra antingen till höger eller till vänster
- **Virvelvind:** i stående position, självgående
 - **Kullerbytta**, framåt och bakåt



Snöbollspinning (med hjälp): kryp ihop till en liten boll och försöker rotera till höger eller till vänster. Om det behövs kan den andre i paret hjälpa till att snurra.



Dra kälke

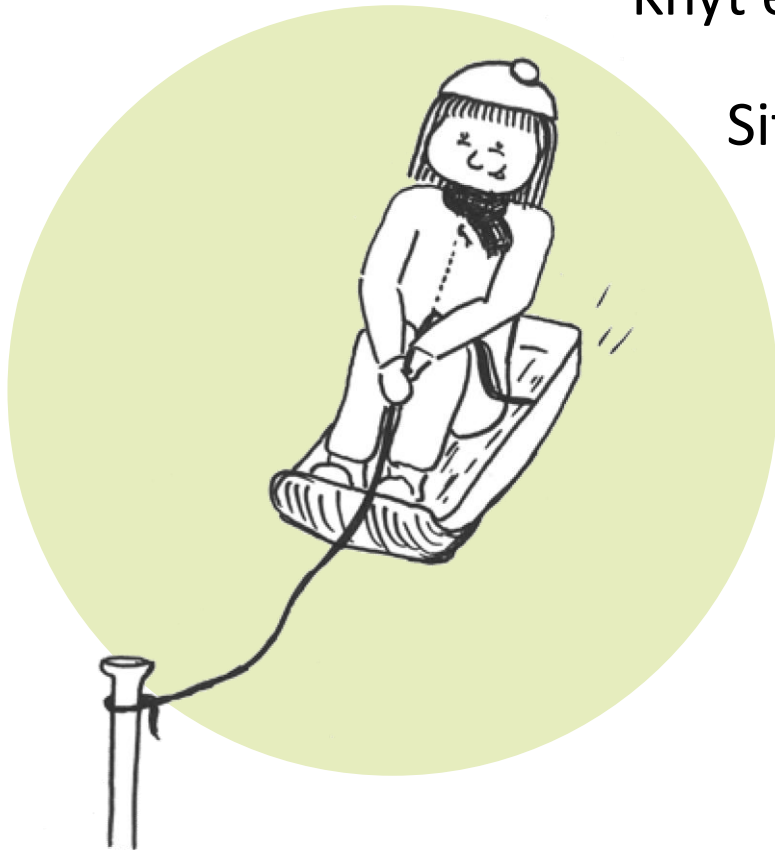
En rep/snöre på 3-10 meter behövs som verktyg, liksom en handduk, en pulka (utomhus) eller en rörlig plattform.

Knyt ett snöre på golvnivå, till exempel i en stolpe.

Sitt på en handduk ca 5-10 meter från stolpen.

Dra dig med hjälp av snöret till stolpen.

För att dra måste underlaget vara halt.





På kanten till avgrunden

Sitt med ett par på golvet med ryggen vänd mot varandra.

Från det överenskomna signal knuffar paret tillbaka med hjälp av ben och händer.

Den i paret som först kan skjuta de andra 3 meter får en poäng.



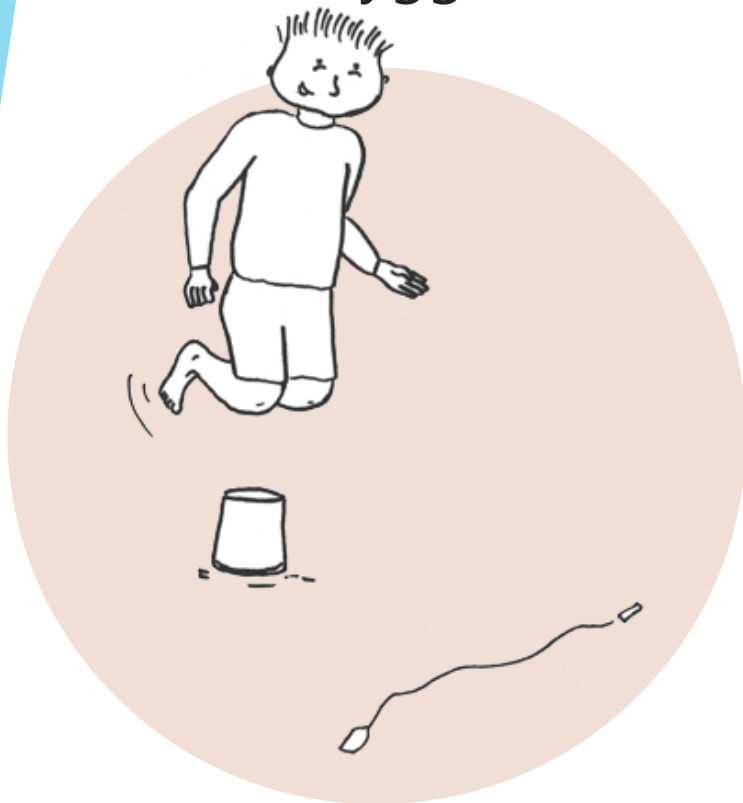


Jämfota hoppbana

Du behöver band, hopprep, kvistar, hinkar eller något du kan hoppa över.

Bygg tillsammans en hoppbana från olika hinder och olika hinderavstånd.

Avstånden kan vara korta och långa intervaller, jämna intervaller och ojämna intervaller.



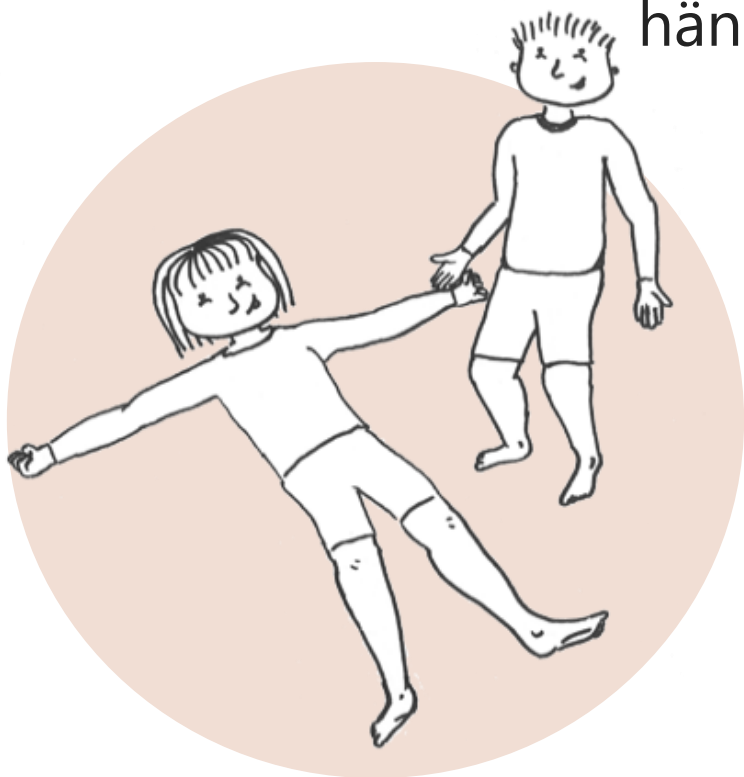


Sjöstjärna

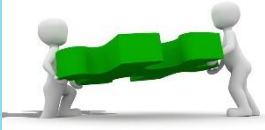
Ett av paret lägger sig antingen på rygg eller på mage och ligger i stjärnställning (= armar och ben spridda).

Ett i paret börjar cirkla och korsa stjärnan på olika punkter: över händer, ben, buk och kropp med olika sätt att röra sig. Man kan röra sig till exempel genom att gå, hoppa, hoppa, springa, smyga, skjuta etc. Stjärnan ska förbli orörlig på plats.

Efter ett tag byter man roller.



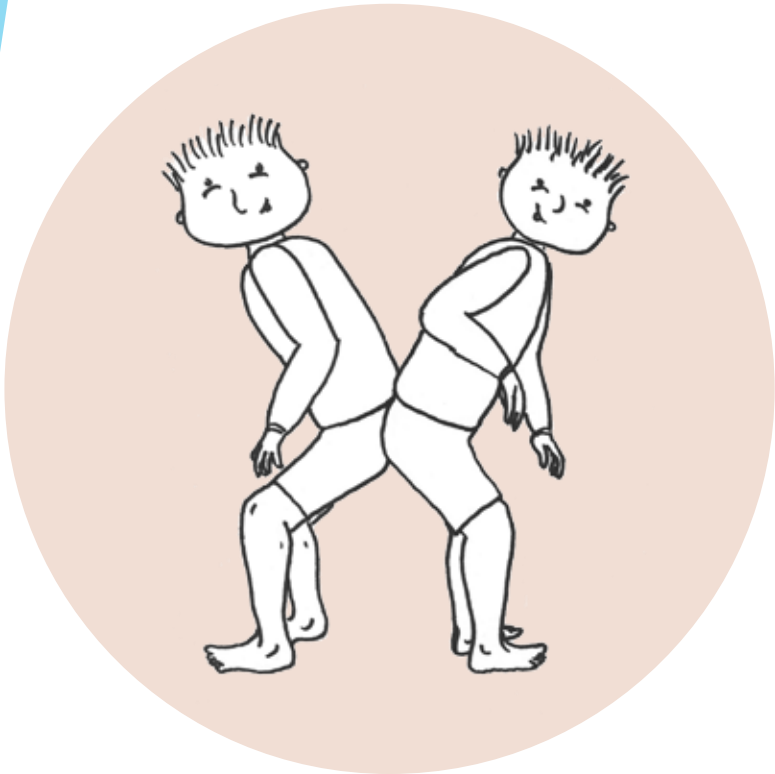
Kroppshippa



Den ena i paret jagar den andra och försöker fånga ett barn genom att röra vid någon del av barnets kropp.

Den del som den berörde sätts ihop med samma del av kroppen på den som jagade.

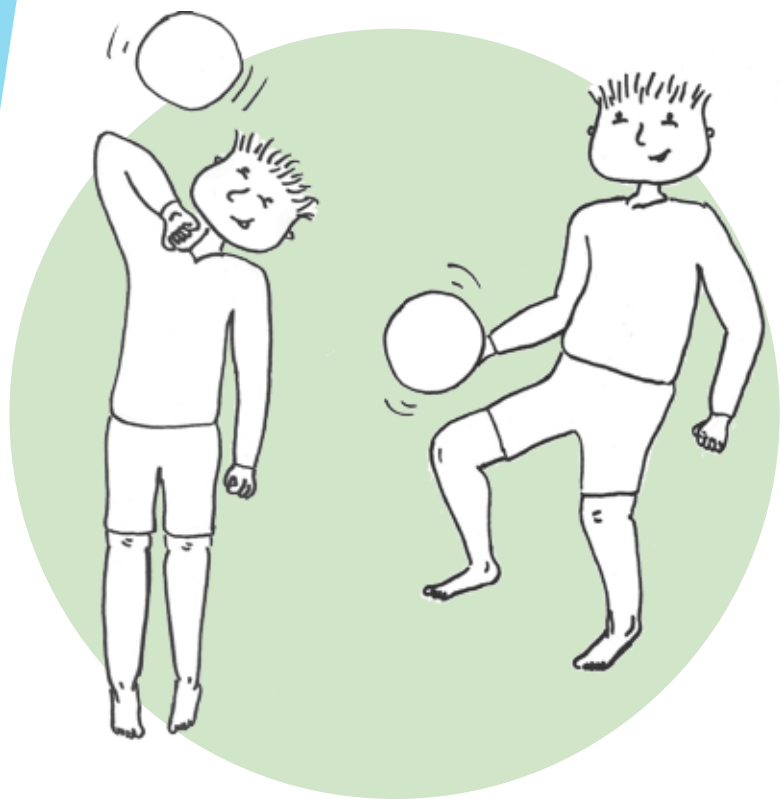
Därefter byter man hippa.





Ballonglek

Varje par har en egen ballong, som de försöker hålla i luften. Man kan försöka studsas med två händer nedre och övre vägen, och med en hand (höger och vänster) den nedre och övre säsongen.



Pröva studsas med paret över ett hinder.

Övade på att hålla bollen i luften med höger och vänster fot.

Pröva studsas på knäet.

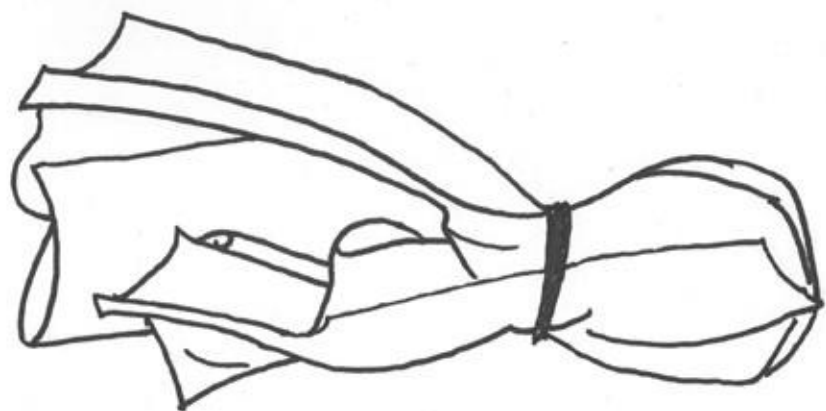
Du kan också inkludera studsar på andra delar av kroppen.

Hur du gör en svansboll

Du behöver en tidning i A2-storlek eller liknande.

Rulla tidningen till ett tätt rör och använd maskeringstejp för att tejpa rörets kant och ändarna stängda.

Racketen kan användas som ett spjut, ett basebollträ eller genom att sätta en exempelvis en mjölkkartong i ena änden skapas en innebandy klubba

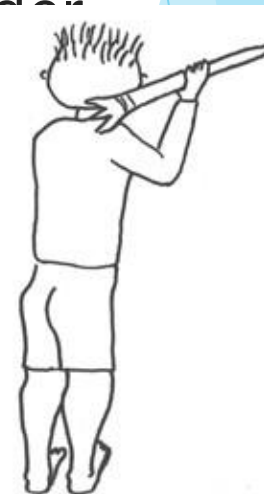
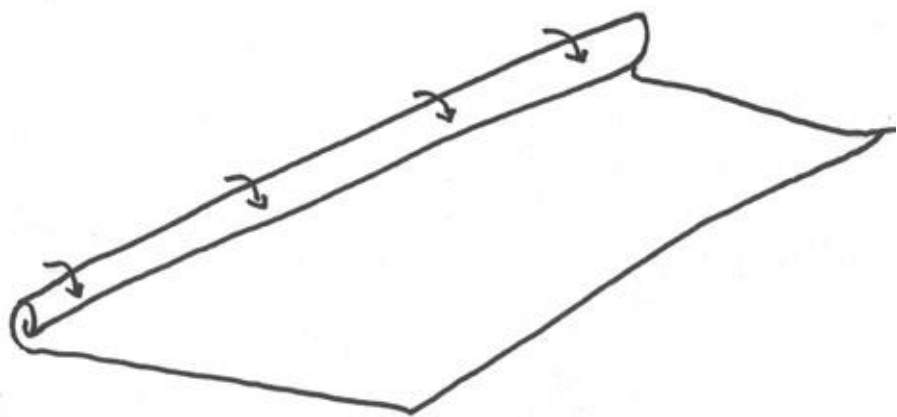


Hur du gör en tidningsracket

Knyckla en tidnings sida (A2) till en boll och lägg den i en påse (fruktpåse eller 2-3 liters fryspåse). Töm luften ur påsen och gör en hård knut på den så att svansen förblir i påsen.

Du kan göra flera svansbollar, som sedan kan användas i olika övningar.

Dessa svansbollar kan säkert kastas både inomhus och utomhus, oavsett väder.

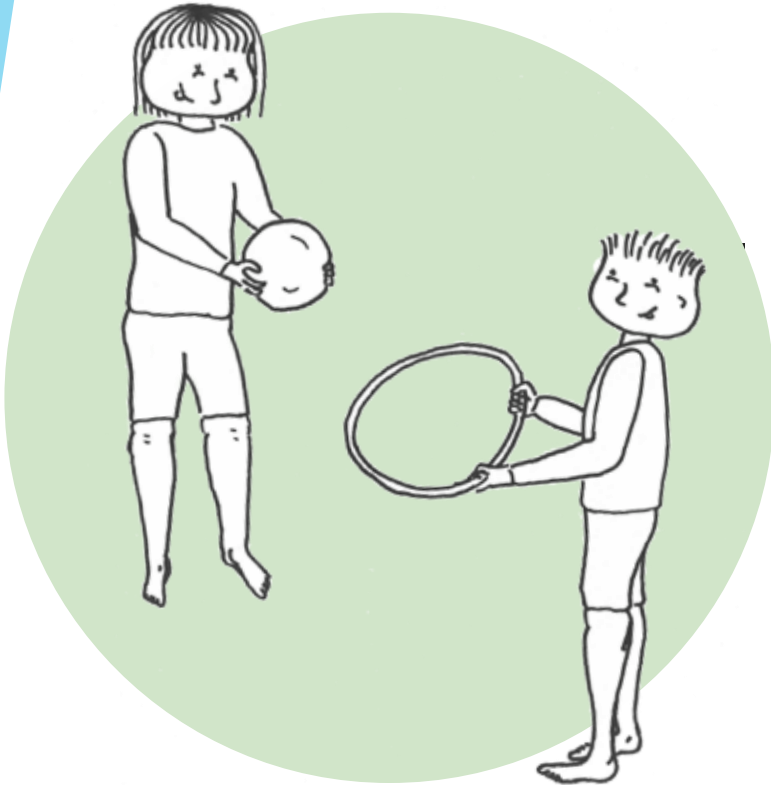




Ringlyra

Till exempel bollar/svansbollar och en ring/kartong/hink/keps/mössa.

Ett av paren är fångare och den andra är en kastare. Till exempel har fångaren en korg där han försöker fånga kastarens bollar. exempel, efter 5-10 kast, byta sedan roller.





Sparklyra

Ett i paret hänger från en stång (eller svänger på en gunga).

Den andre försöker kasta kast så exakt att hängandes eller gungandes den första kan sparka bollen (med båda fötterna samtidigt) tillbaka.



Efter fem träffar byts plats.

Spelet blir svårare genom att kastaren måste få en lyra från sparken.



Svansbollslag

Material: svansbollar, en tidningsracket, samt hopprep eller kvistar för linjer.

Den ena i paret är först kastare som håller svansbollen på plats genom att gunga den i svansen. Den andra försöker slå svansbollen så långt bort som möjligt.

Uppgiften kan försvåras genom att kasta svansbollen rakt upp och slagmannen försöker slå den fallande bollen.

Byt efter 10 slag.





Spjutkastning

Material: Tidningsspjut eller långa pinnar och ett hopprep eller kvistar.

Placera hopprepet på marken som en linje som man kastar bakom.

Du kan börja med att kasta stående och sedan försöka springa långsamt.

Du kan också sätta målinriktningar på marken, som om de korsas resulterar i ett poäng.

Till exempel är det värt 1 poäng att korsa den 1:a linjen, den 2:a linjen. 3 poäng och 3. linjen 5 poäng.

Efter fem skott kan du beräkna och försöka förbättra poängen med nästa fem skott.

3





Bro hippa

Den som blivit fast ställer sig i brygga.

(Framlänges eller baklänges)

Hon/han befrias genom att någon kryper under bron.





Rad hippa

De som blivit fast bildar en kedja med den som tagit fast dem.

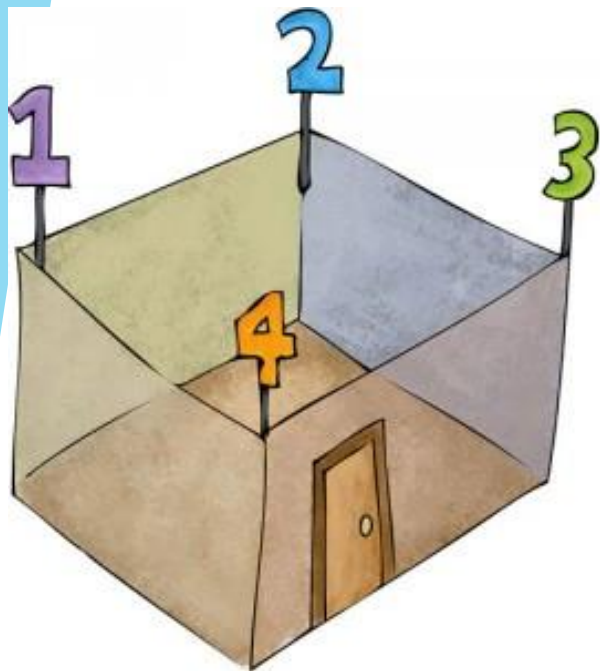
Endast de yttersta händerna får ta fast de andra.



NYA

LEKKAR

Fyra hörn



Material: Spelare och ett rum med fyra hörn

Tilldela först varje hörn av ditt rum nummer ett till fyra. Siffrorna kommer att förbli desamma och alla måste komma ihåg dem.

Välj sedan en spelare som ska vara i mitten, säg Melanie.

Melanie står mitt i rummet, sluter ögonen och räknar till tio (eller ett annat angivet antal).

Medan hon räknar flyttar alla andra spelare tyst till ett hörn av rummet. Varje spelare kan välja vilket hörn de vill.

När Melanie är klar med räkningen håller hon ögonen stängda och försöker sedan gissa vilket hörn som har flest människor.

Om hon säger: "Fyra!" är alla spelare i hörn 4 ute och sätter sig på sina platser. Sedan börjar Melanie en ny runda och räknar till tio igen medan spelarna flyttar till vilket hörn de vill. Melanie väljer ett hörn, spelarna i det hörnet är ute och en ny omgång börjar.

Spelet fortsätter tills en spelare är kvar – den nya att vara i mitten.



Anka, Anka, Älg

Barnen sitter i en cirkel med ansiktena vända inåt.

Ett barn väljs ut för att vara den som går runt cirkeln, knackar försiktigt på varandra spelare i tur och ordning på huvudet eller axeln och namnger varje spelare som en "Anka". När den är klar väljer den en spelare som ska vara "anka" och knackar den spelaren på huvudet (eller axeln) och säger "anka".

Spelaren som valts ut som anka står upp och jagar den runt cirkeln och försöker tagga henne innan hon kommer hela vägen runt cirkeln för att luta sig tillbaka på den plats där gåsen ursprungligen satt.

Om ankan inte kan tagga den blir ankan den som får gå runt och spelet fortsätter.

Om ankan taggar den sitter den taggade spelaren i mitten av cirkeln och ankan blir den för nästa omgång. Spelaren förblir i mitten av cirkeln tills nästa gång en anka taggas för att ersätta dem.

Grönt ljus - Rött ljus

Barnen ställer sig sida vid sida i ena änden av utrymmet med ansiktet mot läraren.

Läraren står mitt emot barnen.

När läraren ropar "Grönt ljus!" går barnen snabbt eller springer mot läraren.

När läraren ropar "Rött ljus!" Barnen stannar där de är.

Läraren fortsätter att ropa "rött ljus eller grönt ljus" tills barnen kommer till henne och sedan går alla barn tillbaka till startlinjen och spelet börjar igen.



Variationer

- Barnen kan turas om att skrika "rött ljus och grönt ljus".
- Man kan göra enkla små röda och gröna stoppskyltar för att hålla upp så att barnen också kan se.



Zoo djur 1/4

Material: Tärning med fickor, Zoo djur med rörelse (se följande sidor)

*(Förbered genom att skriva ut bilderna för tärningen,
klipp ut djuren och sätt in dem i fickorna)*

Rulla tärningen. Namnge djuret. Läs mening.

Barn rör sig som djuret.

Skicka tärningen till nästa barn. Upprepa.

Variation

Gör extra kopior av korten. Ge varje barn ett djurkort.

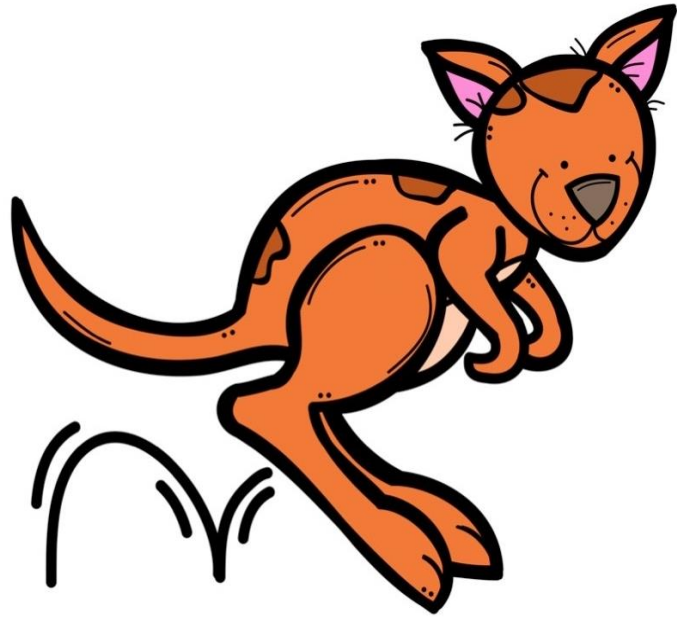
Rulla tärningen. Namnge djuret.

Barn med det djurkortet
står upp och rör sig som djuret.

(Du kan ju självklart även göra egna djur och rörelser)



Zoo djur 2/4



**Hoppa som en
känguru**

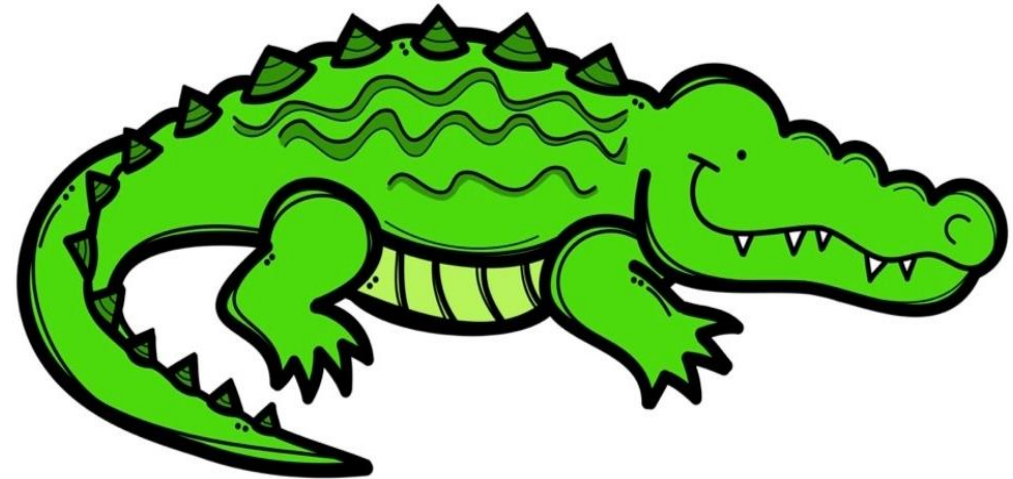


**Klia dig som en
apa**

Zoo djur 3/4



**Klättra som en
koala**

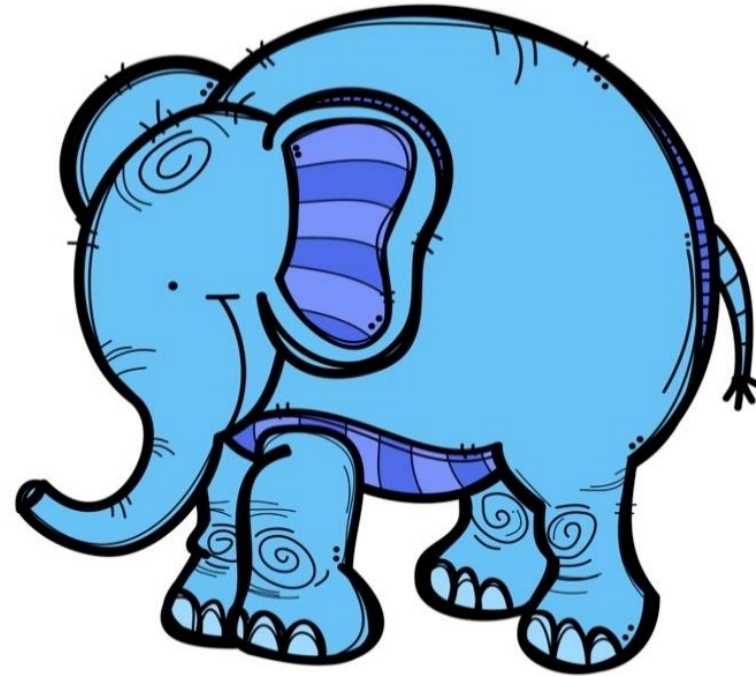


**Tugga som en
krokodil**

Zoo djur 4/4



**Spring som en
leopard**



**Drick som en
elefant**

Allt om mig - Matte race

Sätt siffrorna i nummerordning. Eller blanda ordningen när de behärskar siffrorna väl.
(Gummisiffror för golvbruk, eget gjorda/laminerade eller skriv med gatkrita).

Barnen startar bredvid läraren.

Ställ en mattefråga så springer barnen för att hitta rätt nummer och för den tillbaka.

Man kan låta barnen turas om att hämta nummer och de andra hejar på.

Om du har elever som behöver lite mer stöd i nummeridentifiering kan du ha en annan vuxen uppe vid nummerlinjen som hjälper dem att hitta den siffra de behöver.

”Allt om mig”-matematiska frågor som du kan ställa:

1. Hur gammal är du?
2. Hur många husdjur har du?
3. Hur många bröder har du?
4. Hur många systrar har du?
5. Hur många hjul finns på din cykel?
6. Hur många tänder har du tappat?
7. Hur många ljus kommer att finnas på din nästa födelsedagstårta?
8. När går du och lägger dig?
9. Hur många ögon har du?
10. Hur många skor har du på dig?
11. Hur många kuddar finns på din säng?



Flugsmällespelet, sid 1 / 2

Idén som presenteras här är för matematik, men du kan enkelt använda detta för att lära ut alfabetet eller vad du vill.

Material: Minigrip påsar, Silvertejp, Maskerings- eller packtejp, Punktklistermärken eller tuschpenna, Indexkort eller kartong

Hur man monterar Minigrip-täcket

Lägg först ut påsarna på golvet jämnt med cirka 2-3 cm mellanrum mellan varje påse.

Tejpa sedan ihop två rader med silvertejp och när de är klara går du vidare till nästa två rader.

Du använder bara silvertejp på framsidan. Baksidan av täcket är sedan där du kan sätta in och ta bort dina kort.



När du har det antal påsar du vill ha tejpa ihop, skapa kanten runt utsidan och se till att lämna utrymme för påsarna ska kunna öppnas.

Vänd slutligen täcket med baksidan uppåt och placera maskerings- eller packtejp över mellanrummen mellan varje påse.
(Den som har: Det går att använda en genomskinlig Beebot-matta)



Flugsmällespelet, sid 2/2

Du behöver en flugsmälla och några indexkort eller kartong skuren i storlek.

Gör prickar på dina kort och sätt in dem i ditt spelbräde.

Skriv siffror på indexkort och placera dem i en hög bredvid spelbrädet.

Varje spelare turas om att välja ett kort och använder sedan flugsmällan för att slå motsvarande nummer.



Variant

Du kan även låta två barn tävla mot varandra och se vem som först slår på rätt siffra



UNO rörelsespel

Om du föredrar kan du ta ut alla kort som inte är siffror men de kan även vara med om man vill.

Tilldela varje färg till en åtgärd. *(Du kan välja vilka rörelser som fungerar för dina barn)*

Turas om att vända på kort. Oavsett vem som vänder kortet rör sig alla.

Numret berättar hur många repetitioner av var och en att göra.

Så en gul 2 innebär att man behöver stampa två gånger och en röd 8 hoppa och räkna till åtta.

Det är bra att du skriver åtgärderna så att du kan komma ihåg dem.

Det är också kul att variera alternativen varje gång du spelar.
Låt barnen turas om att välja rörelserna varje gång du leker.

Röd – Hoppa
Gul – Stampa
Green – Snurra
Blå - Armbåge till
motsatt knä

- ✓ **Vänd-kortet** vänder ordningen.
- ✓ **Hoppa-över** hoppade över en omgång.
- ✓ **Ta två-kort** – tag två extra kort och den som drar får göra rörelserna själv.





Springmasken

Även kallad "Följa John"

Ställ er i en kö.

Ledaren visar vägen.

Vi springer runt saker, över, under och huller om buller.

Regler:

Ingen springer förbi någon

Vi knuffas inte

